

## **PENERAPAN MODEL *KOOPERATIF LEARNING* TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS UNSUR-UNSUR INTRINSIK CERPEN SISWA KELAS VI SDN 8 BANJAR ANYAR**

**Ni Luh Kade Dwi Aryani<sup>1\*</sup>, Ni Nyoman Karmini<sup>2</sup>, I Nyoman Raka<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3\*</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

[dwiaryani.bali@gmail.com](mailto:dwiaryani.bali@gmail.com)<sup>1</sup>, [ninyomankarmini@gmail.com](mailto:ninyomankarmini@gmail.com)<sup>2</sup>, [akanyoman99@gmail.com](mailto:akanyoman99@gmail.com)<sup>3</sup>.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas VI SDN 8 Banjar Anyar setelah penggunaan model kooperatif tipe TGT. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 8 Banjar Anyar. Sedangkan populasinya merupakan siswa kelas VI yang berjumlah 26 siswa. Hasil penelitian siklus I menyatakan bahwa 42,31% siswa masih belum memenuhi ketuntasan klasikal dalam materi menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen, sedangkan 57,69% siswa sudah memenuhi ketuntasan klasikal yang telah ditentukan. Hasil siklus II diperoleh data bahwa 3,85% siswa masih belum memenuhi ketuntasan klasikal, sedangkan 96,15% siswa sudah memenuhi ketuntasan klasikal yang telah ditentukan. Berdasarkan peningkatan hasil menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen siswa dari siklus I ke siklus II maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *kooperatif learning* tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas VI SDN 8 Banjar Anyar.

**Kata Kunci:** Kooperatif learning, TGT, unsur intrinsik, cerpen.

## ***USE OF TGT-TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL TO IMPROVE THE ABILITY TO ANALYZE THE INTRINSIC ELEMENTS OF SHORT STORIES FOR GRADE VI STUDENTS SDN 8 BANJAR ANYAR***

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to find out the difference in the ability to analyze the intrinsic elements of short stories of grade VI students of SDN 8 Banjar Anyar after the use of the TGT type cooperative model. This type of research is classroom action research. The location of the research was carried out at SDN 8 Banjar Anyar. Meanwhile, the population is class VI students totaling 26 students. The results of the first cycle of research stated that 42,31% of students still did not meet the classical completeness, while 57,69% of students had met the classical completeness that had been determined. The results of the second cycle obtained data that 3,85% of students still did not meet the classical completeness, while 96,15% of students had met the classical completeness that had been determined. Based on the increase in the results of analyzing the intrinsic elements of students' short stories, it can be concluded that the use of the tgt-type cooperative learning model can improve the ability to analyze the intrinsic elements of short stories of grade VI students of SDN 8 Banjar Anyar.*

*Keywords:* Cooperative learning, TGT, instrical elements, short stories.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa (Sujana, 2019).

Pendidikan mengubah kehidupan dan merupakan inti dari misi UNESCO untuk membangun perdamaian, memberantas kemiskinan, dan mendorong pembangunan berkelanjutan *“education transforms lives and is at the heart of UNESCO’s mission to build peace, eradicate poverty and drive sustainable development”*. Pendidikan memberikan dampak besar pada kemajuan suatu bangsa, dan juga bertindak sebagai suatu tempat guna mengartikan pesan-pesan konstitusi serta wahana guna mengupayakan kegiatan membentuk karakter nasional. Namun dalam pelaksanaan kebijakan tidak mungkin melepaskan dari kebijakan yang dibuat pemerintahan.

Termasuk dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Badan Standar Nasional Pendidikan Sekolah Dasar memandang Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran di SD ini dapat

dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki ciri khas tersendiri, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Pembelajaran bahasa di kelas rendah dilakukan dalam konteks kehidupan sehari-hari yang relevan dengan anak, seperti kegiatan di rumah, sekolah, atau lingkungan sekitar. Materi yang diajarkan dibuat bermakna agar anak dapat menghubungkannya dengan pengalaman nyata.

Di kelas VI SDN 8 Banjar Anyar, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen masih tergolong rendah. Dari 26 siswa yang diamati, hanya sekitar 35% yang mampu mengidentifikasi unsur-unsur seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat dengan benar. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami elemen-elemen yang membentuk cerita pendek secara mendalam. Observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini cenderung bersifat konvensional. Proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh ceramah, dimana guru menjelaskan materi secara satu arah, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam kegiatan analisis cerpen sangat minim. Ketika diberikan tugas menganalisis cerpen, banyak siswa yang terlihat pasif dan kurang termotivasi untuk berdiskusi atau bertanya. Siswa kurang antusias saat mempelajari materi yang berhubungan dengan unsur-unsur intrinsik cerpen. sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan metode yang digunakan, yang berfokus pada penjelasan teks secara teoritis tanpa adanya aktivitas yang melibatkan mereka secara aktif. Hal ini berpengaruh pada rendahnya kemampuan analisis dan pemahaman siswa terhadap cerpen.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama kelompok, serta kompetisi yang sehat melalui permainan edukatif (Slavin, 2015). Model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan analisis siswa, tetapi juga memberikan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Sanjaya, 2016). Model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* ini dapat dijadikan rujukan dikarenakan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif. Hal ini juga diungkapkan (Shoimin, 2013) yang mengatakan bahwa model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* ini tidak hanya membuat siswa berkemampuan akademik tinggi yang lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga dapat ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya. Lebih lanjut Afandi *et al* (2013) menyatakan *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerjanya akademiknya setara seperti mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan

kemampuan menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen pada siswa kelas VI Sekolah Dasar dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Diharapkan, melalui penerapan model ini, siswa tidak hanya mampu menganalisis cerpen dengan lebih baik, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan berpikir kritis.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi (2008) *Classroom Action Research (CAR)* atau PTK merupakan sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas, atau suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Pada penelitian ini, model PTK yang digunakan yaitu model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggara, alasan mengapa peneliti menggunakan model ini karena model ini terkenal dengan proses siklus putaran spiral refleksi diri yang dimulai dengan Rencana, Tindakan, Pengamatan, Refleksi, dan Perencanaan Kembali yang merupakan dasarancang-ancang pemecahan masalah. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 8 Banjar Anyar. Sedangkan populasinya merupakan siswa kelas VI yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dari lapangan dianalisis ke dalam bentuk deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian penggunaan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan kemampuan menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen siswa kelas VI SD N 8 Banjar Anyar ini dilaksanakan selama dua siklus. Pada siklus I kegiatan awal yang dilaksanakan adalah melaksanakan refleksi awal, data yang diperoleh data (1) bahwa keterlibatan siswa masih kurang optimal, masih ditemukan beberapa siswa tampak pasif selama proses pembelajaran. (2) kemampuan analisis terhadap unsur intrinsik cerpen (seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat) belum berkembang dengan baik (3) nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa masih berada di bawah KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah ditetapkan yakni 70. Berdasarkan hasil refleksi awal tersebut, maka langkah kedua adalah melaksanakan perencanaan. Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Perencanaan yang dilaksanakan meliputi penyusunan modul ajar sesuai dengan tahapan, penentuan media pembelajaran dan menyusun evaluasi pembelajaran.

Langkah yang ketiga adalah pelaksanaan tindakan yang dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan tahapan

(1). Tahap Penyajian informasi yaitu ;

- Guru memberikan kuis karakter dan kemampuan baikku
- Peserta didik menentukan dua karakter baik atau kemampuan yang dimilikinya, lalu peserta didik membayangkan dua benda atau binatang yang memiliki karakter atau kemampuan tersebut.
- Secara bergantian peserta didik mengucapkan benda atau binatang yang menggambarkan keunikan kepribadian masing-masing, contoh

“Saya seperti burung elang.”

- Kemudian peserta didik lain menebak karakter dan kemampuan yang diwakili oleh benda atau hewan tersebut.

(2). Tahap Belajar dalam Kelompok yaitu

- Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok
- Peserta didik duduk bersama dengan anggota kelompoknya. dan diberikan LKPD

(3). Tahap Membimbing untuk Belajar

- Peserta didik menyimak penjelasan guru.
- Peserta didik membaca dengan baik cerpen “Aku Anak Indonesia”
- Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengenali tokoh-tokoh dalam cerita.
- Peserta didik dapat memahami alur cerita yang dibacakan
- Peserta didik dapat menentukan kosakata baru.
- Setelah selesai, peserta didik mengerjakan LKPD sesuai petunjuk.
- Peserta didik diberikan evaluasi terkait hasil kerja LKPD

(4). Tahap Penghargaan Kelompok

- Kelompok dengan skor tertinggi akan mendapat bintang penghargaan yang akan menjadi tambahan nilai.

Langkah keempat yaitu kegiatan observasi yang disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian. Peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil penelitian pada siklus I diperoleh data bahwa 42,31% siswa masih belum memenuhi ketuntasan klasikal, sedangkan 57,69% siswa sudah memenuhi ketuntasan klasikal yang telah ditentukan. Hal ini tentu masih jauh dari harapan. Sehingga pada langkah refleksi peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Hasil refleksi mengenai

kekurangan pada siklus I ditemukan hal-hal sebagai berikut (1) Sebagian besar siswa kesulitan memahami konsep unsur intrinsik karena metode pembelajaran sebelumnya cenderung monoton. (2) Pelaksanaan *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* belum berjalan maksimal; beberapa kelompok tidak berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kompetisi. (3) Guru perlu melakukan pendekatan lebih personal untuk meningkatkan minat siswa. Tindak lanjut dari hasil refleksi tersebut adalah (1) Perbaiki strategi pada siklus kedua, seperti penjelasan lebih rinci mengenai unsur intrinsik dan memberikan contoh cerpen yang lebih menarik, dan (2) Meningkatkan bimbingan kelompok dan memberikan instruksi yang lebih jelas untuk mendorong keaktifan siswa dalam turnamen.

Pada siklus II tahapan pelaksanaan penelitian memiliki sedikit perbedaan dengan pelaksanaan penelitian pada tahap I. Kegiatan awal yang dilaksanakan tentunya disesuaikan dengan hasil refleksi dan tindak lanjut yang dilakukan. Langkah kedua adalah melaksanakan perencanaan sesuai dengan refleksi siklus I yakni memberikan penjelasan lebih mendalam terkait materi yang diajarkan serta lebih aktif dalam melakukan pendekatan pada siswa saat melaksanakan kerja kelompok. Langkah yang ketiga adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan yang dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan tahapan (1) Menyampaikan tujuan informasi, (2) Tahap belajar kelompok, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Memberikan penghargaan dan kegiatan penutup.

Langkah keempat yaitu kegiatan observasi Hasil penelitian pada siklus II diperoleh data bahwa 3,85% siswa masih belum memenuhi ketuntasan klasikal, sedangkan 96,15% siswa sudah memenuhi ketuntasan klasikan yang

telah ditentukan. Berikut disajikan tabel hasil rekapitulasi hasil belajar pada siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan siklus II

Keterangan	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
Jumlah	1860	2095
Rata-Rata	71,54	80,57
Nilai tertinggi	95	100
Tuntas KKTP	15	25
Belum tuntas KKTP	11	1
Persentase tuntas KKTP	57,69 %	96,15 %

Berdasarkan hasil tersebut, maka penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dikatakan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Refleksi keberhasilan hasil penelitian adalah adanya pendekatan pembelajaran yang lebih variatif melalui penggunaan cerpen yang menarik minat siswa serta peningkatan kerjasama kelompok dan persaingan sehat dalam turnamen, yang memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Guru juga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan fokus.

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai penggunaan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan siswa kelas VI SDN 8 Banjar Anyar dalam menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen. Pada siklus pertama, hasil pembelajaran belum memuaskan karena banyak siswa yang belum mampu mengidentifikasi dan menjelaskan elemen-elemen seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat dengan baik. Nilai rata-rata

kelas masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan banyak siswa yang tampak kurang termotivasi dan pasif dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan refleksi, sejumlah perbaikan diterapkan pada siklus kedua, seperti penjelasan yang lebih mendetail, bimbingan kelompok yang lebih intensif, serta penyediaan cerpen yang lebih menarik bagi siswa. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan kompetisi yang lebih sehat, sehingga mereka lebih bersemangat dalam menganalisis unsur-unsur cerpen. Nilai rata-rata kelas meningkat secara signifikan, melampaui KKM, dengan persentase ketuntasan mencapai 96,15%. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan kondusif, di mana siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi dalam berpartisipasi. Peningkatan ini menegaskan bahwa *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) efektif tidak hanya dalam meningkatkan kompetensi kognitif siswa, tetapi juga dalam membangun motivasi belajar dan keterampilan sosial mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Eci, Rochmiyati & Dewana (2024). Hasil penelitian menunjukkan tahap pertama yaitu pra siklus dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan diperoleh hasil rata-rata nilai 68,92 dengan persentase ketuntasan sebesar 41,37 %. Pada siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif learning tipe TGT* dengan rata-rata nilai 72, 28 dan ketuntasan mencapai 55,17 %. Pada siklus II diperoleh rata-rata 84, 46 dan ketuntasan belajar mencapai 85,71%. Berdasarkan hasil

tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model *kooperatif learning tipe TGT* pada kelas II SD N Grojogan secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar.

Sebelum penggunaan *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan memahami unsur intrinsik cerpen karena pembelajaran yang lebih banyak bersifat ceramah. Namun, setelah implementasi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT), terlihat peningkatan yang signifikan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan kemampuan analisis mereka. Model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) yang berbasis kerja kelompok dan kompetisi mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Menurut Slavin (1995), “pembelajaran kooperatif seperti TGT mendorong partisipasi siswa secara maksimal dan menciptakan interaksi positif antara anggota kelompok yang dapat mempercepat pemahaman materi” diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Putri *et al.* (2019) yang menemukan bahwa penggunaan TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena suasana kompetitif yang tercipta menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme dalam konteks ini, model pembelajaran TGT mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, bekerja sama dengan teman sebaya, dan menyelesaikan masalah secara kolektif.

Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Menurut Vygotsky, pembelajaran kolaboratif dapat memperkuat *zone of proximal development* (ZPD) siswa, yaitu jarak antara kemampuan yang dimiliki siswa saat ini dengan potensi mereka jika dibantu oleh teman sejawat atau guru. Proses TGT, yang melibatkan diskusi kelompok dan kompetisi, memungkinkan siswa untuk saling membantu dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerpen, seperti tema, tokoh, latar, dan alur cerita. Sebagaimana disebutkan oleh Slavin (1995), "*Kooperatif learning* berfokus pada kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan akademik, di mana setiap anggota tim memiliki tanggung jawab untuk keberhasilan kelompok." Dalam hal ini, TGT mendukung pembelajaran melalui elemen kompetisi yang sehat, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga membangun keterampilan sosial siswa.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT)) secara efektif meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD dalam menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen. Sebelumnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep tersebut karena metode pembelajaran yang monoton. Namun, melalui TGT, siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, kompetisi, dan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap unsur-

unsur intrinsik cerpen, seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI. 2006. Jakarta: Depdiknas.
- Eci, H., Rochmiyati, S., & Dewana, E. N. (2024, August). Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IIB Pada Pendidikan Pancasila. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, pp. 1021-1028).
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Mulyasa, E. (2018). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Berorientasi Konstruktivistik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, A., et al. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 121-130.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, A. (2013). 68 Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Susanto, A. (2019). Pengaruh Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT terhadap

Pemahaman Bacaan Siswa Sekolah Dasar.  
Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 132-141.

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

Tarigan, H. G. (2008). Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Wardani, L. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Pembelajaran Tipe TGT. Jurnal Penelitian Pendidikan, 27(1), 25-3